



Informe Fiesta ETSIIIT 2016

A continuación se detallan las diferentes actividades y gestiones llevadas a cabo con motivo de la fiesta de la Escuela, así como un breve informe sobre cada una de ellas:

■ Deportes (9:00):

- Se realizó una quedada a las 8:30 para ir a las instalaciones deportivas por si alguien desconocía su localización. Se salió a la hora prevista (8:50), llegando al pabellón a las 9:00.
- Se pasó lista a los asistentes y se les entregó un vale para una bebida isotónica.

● Torneo de Fútbol

- A pesar de la ausencia de algunos equipos, el volumen de participantes fue demasiado grande para el tiempo disponible.
- Salvo algún conflicto por parte de algunos de los participantes, el torneo transcurrió con tranquilidad.
- Las principales quejas de los participantes eran el poco tiempo disponible para jugar y la falta de organización en los encuentros, ya que no sabían a que hora se enfrentarían con otros equipos.
- Se repartieron medallas para los campeones y subcampeones, así como un trofeo para el equipo ganador.

● Torneo de Baloncesto

- Salvo un par de equipos, la asistencia fue total.
- El torneo finalizó a la hora prevista y sin percances.
- Los mismos participantes gestionaron el arbitraje de los partidos, que transcurrieron con normalidad.
- Se repartieron medallas para los campeones y subcampeones, así como un trofeo para el equipo ganador.

● Torneo de Ping Pong

- De los 18 participantes inscritos, solo se presentaron 3. Esto puede deberse a distintos factores, como la climatología, el realizar el torneo en otras instalaciones distintas, a que varios de los participantes estaban también apuntados a fútbol y/o baloncesto.
- Se repartieron medallas para el campeón y subcampeón.

■ Torneo de Lol(League of Legends)(9:00)

- Se realizó en el aula -1.2, por la facilidad para mover las mesas.
- Se empezó tarde, debido principalmente a problemas de conexión y la falta de monitores para poder conectar alguna torre propia de algunos de los participantes.
- Este torneo se realizó de forma diferente a como se venía realizando, ya que constaba de una fase previa, jugando únicamente la final en el día de la Escuela.



- Se repartieron 5 vales para figuras 3D y 5 desayunos para el equipo ganador.
- **Torneo de Ajedrez (10:00)**
 - Se sacaron las mesas de las aulas 1.* al pasillo de la primera planta a las 8:15 de la mañana y se dejaron hasta las 20:45.
 - Solo hubo un asistente por lo que ganó el torneo automáticamente.
 - A lo largo de la mañana, Jesús García Miranda estuvo con el participante y algún interesado de última hora utilizando el material disponible y jugando contra la inteligencia artificial que se había preparado.
 - Hubo un pequeño percance con la IA, debido al tiempo que tardaba en calcular los movimientos, pero se solucionó en el momento.
 - El participante, ganó a la IA a un nivel de profundidad de 16.
 - Se le dió un trofeo y un desayuno al ganador.
- **Torneo Pokemon (10:00)**
 - Se realizó en el aula 1.8.
 - Empezó a la hora prevista.
 - Hubo 4 participantes, 3 inscritos y uno de última hora.
 - Se repartieron 3 desayunos y un vale para una figura 3D.
- **Torneo Smash (11:00)**
 - Se realizó en el aula 1.8.
 - Empezó a la hora prevista. sin problemas ni complicaciones.
 - Había previstos 11 participantes, pero faltaron algunos.
 - Hubo asistentes de público.
 - Al sobrar tiempo se jugó durante un rato en modo libre.
 - Se entregó un vale para una figura 3D al ganador del torneo.
- **Torneo de Fútbol (12:00)**
 - Se jugó en la planta -1 frente a la barra.
 - Empezó un poco tarde debido a la falta de voluntarios para ayudar con el volumen de personas apuntadas, lo que ocasionó algunos problemas a la responsable.
 - El torneo transcurrió con normalidad.
 - Se destaca la gran participación fuera del torneo y el agradecimiento de los ganadores por los premios recibidos, debido a que otros años no se habían otorgado premios a los campeones de este torneo.
 - Se entregaron 2 trofeos para los ganadores.



■ Actos oficiales (12:30)

- Los actos oficiales comenzaron a la hora prevista.
- El director de centro, Don Joaquín Fernández Valdivia, dió la bienvenida a los asistentes y al el delegado de la rectora para la universidad digital, Don Óscar Cordón García, que excusó la ausencia de la Rectora, Doña Pilar Aranda Ramírez, ya que ésta estaba asistiendo a una reunión de la CRUE.
- El conferenciante, Asier Martínez Retenaga, presentó la conferencia “Un hacker nace o se hace”.
- A las 13:30, como estaba previsto, se entregaron los premios y diplomas de la escuela a los mejores expedientes, mejores TFG, TFM y TFC. Además, se entregaron diplomas a aquellos estudiantes, profesorado y personal de administración que hicieron una labor destacada para la escuela. Se debe destacar a Don Jesús Maldonado Arroyo, que recibió un diploma por su colaboración en esta Delegación de Estudiantes.
- Inmediatamente después, el director de la escuela y el delegado de la rectora cerraron los actos oficiales.

■ Paella (14:30)

- Se comienza el reparto a la hora prevista. Se reparten 500 raciones de paella y cerveza de forma gratuita.

■ Música (14:30)

- El coordinador de actividades recoge el altavoz a media mañana y lo trae sobre las 11:30.
- A las 12:30, con el torneo de fútbolín recién empezado, se pone música y no se quita hasta las 21:00, cuando ya se había ido prácticamente todo el mundo.
- Cabe destacar que se permitió a los asistentes tanto poner su propia música como hacer peticiones.

■ ETSIITCHEF (16:00)

- Se realizó en la cafetería.
- Se presentaron 5 candidatos.
- Además de los jueces ya estipulados, se sortearon dos plazas más como jurado entre los asistentes.
- Se entregó un diploma y 3 tickets de desayuno como premios.

■ Torneo de Magic (16:30)

- Se realizó en las mesas situadas en la primera planta.
- Se esperaban 20 participantes de los que asistieron 13.
- El torneo comenzó a la hora prevista y transcurrió con normalidad, cerrándose a las 20:30.
- Se le dió potestad al organizador para decidir sobre la participación de personas ajenas a la Escuela.
- Se repartieron premios proporcionados por el organizador además de una medalla.



■ **Torneo Clash Royale (16:30)**

- Se realizó en el aula 2.1.
- Empezó a la hora prevista y terminó a las 18:15.
- Hubo problemas al conectar algunos dispositivos a las pantallas pero se consiguió encontrar una solución.
- Se repartieron 2 desayunos y un vale para una impresión 3D como premios.

■ **Torneo Hearthstone (16:30)**

- Se realizó en el aula 3.1.
- El torneo empezó con retraso debido a problemas técnicos.
- Por petición del organizador se trasladó las primeras rondas del torneo a la mañana. Aún así hubo problemas de tiempo.
- El torneo finalizó sobre las 21:00.
- Se repartieron 2 desayunos como premios para el campeón y subcampeón.

■ **Gymkhana (17:30)**

- A pesar de la mala climatología, la gymkhana se había planeado para realizarse en interior, para evitar problemas.
- Faltaron dos de los ocho grupos apuntados y se empezó a las 17:45.
- La actividad tuvo un éxito rotundo y una sensación de satisfacción general por parte de los participantes.
- Hubo ciertos imprevistos durante la realización pero se solucionaron sin mayor problema.
- Se repartieron 8 desayunos como premio para los dos primeros en completar las pruebas.

■ **Torneo Counter Strike (18:30)**

- Se realizó en el aula 2.1.
- El torneo empezó más tarde de lo previsto debido a los problemas de red.
- Surgieron otros imprevistos que fueron subsanados con rapidez por el organizador.
- El torneo se cerró a las 21:00.
- Se repartieron 5 desayunos como premio para el equipo ganador.

■ **Problemas generales**

- Falta de puntualidad de algunos voluntarios y participantes.
- Personas ajenas a la ETSIIT trajeron bebida alcohólica y orinaron en lugares no destinados a tal efecto.
- Falta de previsión en los torneos de deportes.
- Falta de cuadros de enfrentamientos previos en muchos de los torneos.
- No se comunicó al técnico de laboratorios la necesidad de revisar la conexión de red, lo cuál causó problemas con los torneos de LoL, Hearthstone y Counter Strike.
- Falta de voluntarios en los torneos.



■ **Aclaraciones y comentarios:**

- Se emitieron un total de 32 vales de desayuno. Tras el reparto de premios sobraron 3, que fueron repartidos a los voluntarios en la organización de la fiesta que más habían ayudado.
- Se pidieron 200 latas de bebida isotónica para los deportes, no fueron recogidas unas 28 latas, que se repartieron a los participantes de la gymkhana y a los organizadores y voluntarios de la fiesta.
- Al no disponer de las figuras 3D para el día de la fiesta se dió en su lugar un vale para cuando estuviesen disponibles.
- Para la música se alquiló un altavoz de 100w de potencia para conectar dispositivos móviles de los asistentes a la fiesta.
- El material adquirido para la fiesta, así como el material desechable sobrante han pasado al inventario de la Delegación, siendo depositaria del mismo la Comisión de Actividades.
- En algunos torneos, como el del LoL, algunos de los participantes han quedado por su cuenta para tomar unas tapas con los organizadores, por lo que este tipo de actividades benefician el buen ambiente entre compañeros.
- La información relativa a los cuestionarios se detalla en el anexo a este documento.

COORDINADOR DE LA COMISIÓN DE ACTIVIDADES
Adolfo Manuel Martínez Rodríguez



1. Anexo: Resultados Encuestas

1.1. Encuesta previa a la Fiesta

Se plantean estas dos preguntas sobre posibles torneos para el cuestionario:

- ¿Cuáles te gustaría que se realizasen?

¿Cuáles te gustaría que se realizasen? (274 respuestas)

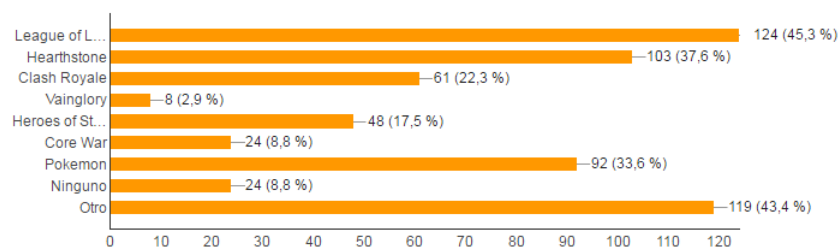


Figura 1: Muestra el resultado de la pregunta indicada.

- ¿En cuáles participarías?

¿En cuáles participarías? (274 respuestas)

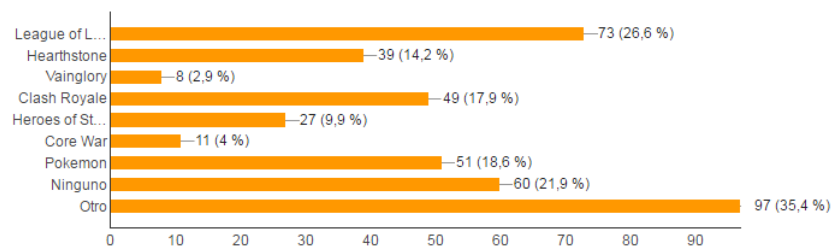


Figura 2: Muestra el resultado de la pregunta indicada.

- Destacar que en la opción otros se encontraron respuestas como:

- Counter Strike
- Super Smash Bros
- World of Warcraft
- FIFA
- Smite
- Mario Kart
- Dota 2
- Futbolín
- Futbol

1.2. Encuesta posterior a la Fiesta

Se plantean las siguientes preguntas para el cuestionario:

- **¿Qué te han parecido las actividades propuestas de la Fiesta de la Escuela de este año?**
Para esta pregunta obtenemos 78 respuestas que podemos ver reflejadas en la Figura 3.

¿Qué te han parecido las actividades propuestas de la Fiesta de la Escuela de este año?

(78 respuestas)

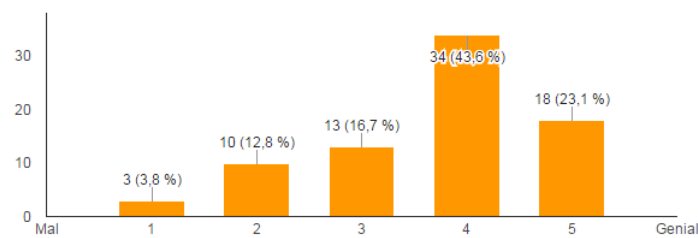


Figura 3: Muestra el resultado de la pregunta indicada, como se puede observar la valoración general es bastante buena.

- **¿Cuál es la que más te ha gustado? ¿Y la que menos?**

Podemos ver las gráficas de estas preguntas en las figuras 4 y 5.

¿Cuál es la que más te ha gustado? (71 respuestas)

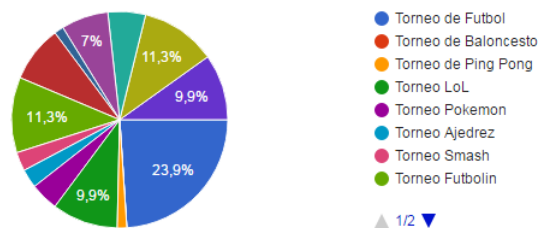


Figura 4: Se observa que destaca el Fútbol con un 23.9 % seguido del torneo de Futbolin y Gymkhana con un 11.3 %, después los torneos de LoL y Counter con un 9.9 %. También destacar el 8.5 % del Etsiitchef y el 7 % de el Clash Royale.



¿Y la que menos? (61 respuestas)

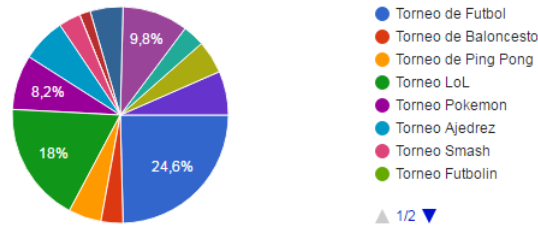


Figura 5: Se observa que destaca el Fútbol con un 24.6 % seguido del torneo de LoL con un 18 %, después el torneo de Clash Royale con 9.8 % y el torneo Pokemon con 8.2 %. También destacar el torneo de Counter y el de Ajedrez con un 6.6 %.

■ ¿Qué harías para mejorar?

Hay 52 respuestas entre las que se pueden destacar los siguientes resultados:

- Mejorar la conexión por LAN.
- Mejor organización en los torneos (sobre todo deportes).
- Más zonas para poder comer.
- Más tiempo para cada actividad.
- Mayor ambiente de fiesta (música, actuaciones, etc).
- "Hacer fotos y vídeos para que sean colgados en la página web. O algo similar."
- Tener disponibles los cuadros de enfrentamientos previos a los partidos.
- "Una mesa más de fútbolín, si el tiempo acompañase, colocar mesas y música en la explanada grande al lado del aparcamiento, altavoces o equipos de música más grandes, y publicitar el día de la escuela con algunos carteles por las zonas comunes."
- "Poner dos futbolines, organizar torneos mas largos."
- "Yo vengo de otra facultad y si que se nota la diferencia, os doy algunas ideas por si las queréis y podéis aplicar, podríais hablar con alguna discoteca y que os hagan precio especial para celebrar la fiesta de la escuela, hacer la paella pero en vez de gratis hacer un pack, camiseta pañuelo entrada paella y bebida 5 euros, es rentable y funciona, a la vez convocáis concurso de logo para la camiseta y luego las camisetas que se venden llevan ese dibujo, mola mucho e incentiváis la participación, en la facultad que yo estaba funcionaba super bien, luego hacían los típicos torneos y luego otros graciosos del tipo comeflanes, creo recordar que con el pack de la fiesta, la paella era gratis y dejaban a los alumnos llevarse comida o incluso barbacoas para que cada uno hiciera lo que quería, y luego había un autobús para llevarte a la disco, todo esto se dividía en diferentes packs, cada uno compraba el que más le gustaba, solo entrada o entrada y fiesta ... Etc. En fin son solo sugerencias, que en la otra facultad funcionaba, es verdad también que dentro de la delegación había grupos de trabajo y que existía uno para fiestas, y se lo montaban de lo mejor."



■ **Añadirías alguna actividad?**

Aquí encontramos 44 respuestas entre las que se pueden destacar los siguientes resultados:

- No añadir nada más.
- Añadir un torneo de FIFA.
- Concursos de talentos.
- Espacio con juegos de mesa sin inscripción.
- Conciertos y música.
- Talleres de informática o stands presentando alguna tecnología.
- Añadir otros torneos de videojuegos.

■ **¿Hubo alguna actividad en la cual habrías participado y no lo hiciste? ¿Por qué?**

Encontramos 43 respuestas entre las que se pueden destacar los siguientes resultados:

- No la hubo.
- Algunos torneos por solapamiento con otros.
- Falta de tiempo para participar por otros asuntos.
- Imprevistos u olvidos (tanto en inscripción o participación).
- Falta de dispositivo o material necesario para realizar el torneo.
- Falta de miembros para formar un equipo.

■ **Comentarios y sugerencias.**

Hay 22 respuestas entre las que se pueden destacar los siguientes resultados:

- Agradecimientos varios.
- Evitar solapamiento de horarios de forma que permitan apuntarse a más actividades.
- "El fútbolín atrajo a mucha gente a la cafetería así que sería una buena sugerencia la de tener uno allí permanente."
- "Quizá sería bueno darle una mayor publicidad al evento para que así asista más gente. El resto es secundario puesto que, en mi opinión, se valora más el hecho de que asista bastante gente (haya ambiente) que el resto de actividades."
- "El torneo de counter fue un total desastre, fatal organizado. Habría que intentar que se nos diera acceso lan a la red de la facultad, o cosas así, para poder jugar a este tipo de juegos."
- "El torneo de counter estaba fatal organizado, debería empezar por la mañana y continuar por la tarde, ya que las partidas pueden llegar a ser largas, además de que la mayoría de equipos no jugaron por la mala conexión, el csgo es un juego donde se necesita una conexión a internet en condiciones, ya se que muchas cosas como esta no están al alcance de los organizadores, pero me parece tan simple como si saben que no hay buen internet no hacer torneo de counter, directamente, para no tener a la gente esperando para ese torneo (no pudiendo apuntarse a otros), para absolutamente nada"